

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Menurut Kurniawan (2014) sejarah atau budaya suatu bangsa merupakan aset yang tidak ternilai harganya. Budaya merupakan unsur penting yang mengiringi kebijakan baik secara politik, ekonomi bahkan dalam bidang desain. Namun dalam hal ini desain dilihat dari fungsi sosialnya dalam masyarakat pendukungnya, dimana pemahaman budaya masyarakat pendukungnya akan mampu melihat peran desain secara lebih objektif. Budaya sangat erat kaitannya dengan masyarakat. Budaya merupakan suatu keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, moral, nilai, adat istiadat, hukum dan kesenian, yang semuanya itu bersumber dari hasil pikiran manusia yang diwariskan secara turun temurun sehingga budaya bersifat abstrak. Cerita rakyat merupakan karya sastra lisan yang muncul dari mulut ke mulut dan berkembang secara turun temurun, sehingga sering disebut sebagai warisan budaya.

Cerita rakyat merupakan bagian dari tradisi yang diwariskan secara turun-temurun. Cerita rakyat meliputi dongeng, fabel, cerita penipu, cerita hantu dan cerita orang-orang pada masa lampau. Menurut Thompson (2001), beberapa cerita tersebut telah dimodifikasi karena diceritakan kembali dan ditulis ulang akibat adaptasi budaya, penceritaan dan persepsi masyarakat yang menghasilkan berbagai versi. Versi-versi ini juga merupakan bagian dari kegiatan diaspora yang semakin memperkaya cerita dan memungkinkan masyarakat dari berbagai daerah untuk berbagi dan mengalaminya dalam konteks budaya masing-masing. Cerita rakyat pada hakikatnya adalah sejarah suatu masyarakat yang dilestarikan melalui ingatan sosial dan dikomunikasikan melalui hafalan. Cerita rakyat Melayu banyak dikumpulkan dari masyarakat Melayu (Mahyuddin 2008; Puteh 2006; Knappert 1999; Hitam 1996 & Aziz 2011).

Proses penyuntingannya meliputi penataan ulang cerita dengan gaya yang familiar, yaitu dengan menambahkan dialog, menghilangkan potongan-potongan, dan memperbaiki jalan cerita. Beberapa cerita rakyat di dunia Melayu telah dipadukan dengan motif psikologis baru dan elemen baru yang seringkali bersifat didaktik untuk tujuan pendidikan. Dengan kata lain, banyak cerita telah dibentuk ulang,

diperluas dan ditambahkan secara rinci. Dengan cara ini, banyak dari ceritanya yang tumbuh dua kali panjang aslinya atau sebaliknya (Ding 1999).

Namun Sweeny (1987) mencatat bahwa kreativitas pendongeng di dunia Melayu juga terletak pada keluwesan dalam menyajikan cerita secara lisan dalam arti dapat membawa kepribadian dan karakternya sendiri ke dalam cerita yang sudah dikenalnya. Pendongeng memilih untuk menyempurnakan ceritanya dengan penambahan perangkat visual dan audio, tindakan spesifik, dan strategi serta perangkat kreatif seperti sajak dan puisi. Artinya setiap orang kreatif dalam satu atau lain cara karena baik pendongeng maupun penonton terus-menerus mengubah cerita dan gagasan lain tentang segala sesuatu dalam cerita. Hal ini lebih berkaitan dengan mengembangkan sesuatu yang baru dengan satu atau lain cara dan dalam satu atau lain bentuk, termasuk memperbanyak keindahan dalam buku, kartun, komik, radio, drama, musik dan sebagainya, sepanjang hal itu bisa dilakukan. Diterima oleh khalayak yang berbeda pada waktu dan tempat yang berbeda (Noor 2005; Salleh 1980).

Selama berabad-abad, para penulis Melayu, baik yang dikenal maupun anonim, meneruskan tradisi mengumpulkan dan menulis ulang cerita-cerita tersebut. Orang-orang yang menarik, bermanfaat, menghibur dan informatif, sehingga mewariskan beberapa cerita rakyat yang terbaik dan representatif dalam bentuk buku, sedangkan cerita lainnya dalam bentuk lain, termasuk pertunjukan wayang (Sweeny 1987).

Dari wilayah Melayu, Osman (1976) lebih menyukai istilah 'tradisi lisan', dan menggunakan klasifikasinya. Dalam bukunya, *A Guide to Collecting Malaysian Oral Traditions*, Osman mengemukakan bahwa tradisi lisan dapat diklasifikasikan menjadi dua genre: verbal dan non-verbal. Verbal mencakup dua sub-genre: naratif dan non-naratif. Sedangkan nonverbal mencakup tiga subgenre: *behavioral*, *material*, dan *nonmaterial*. Para penulis dan peneliti di Brunei menyebut sastra rakyat atau sastra tradisional sebagai cerita rakyat. Hal ini disebabkan karena para penulis dan peneliti berpendapat bahwa cerita rakyat mempunyai ciri-ciri yang serupa walaupun secara konseptual istilahnya berbeda. Buku-buku yang ditulis oleh kedua penulisnya, Osman dan Danandjaja, masih mempunyai pengaruh yang sangat

kuat terhadap definisi dan klasifikasi cerita rakyat di Brunei, dan juga dalam menentukan bidang kajiannya.

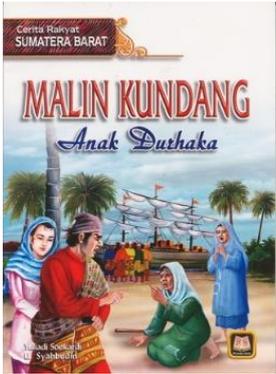
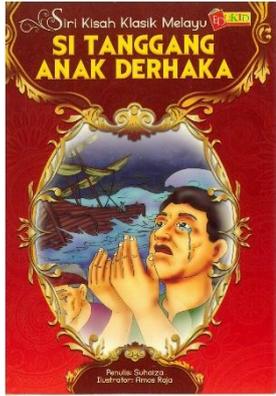
Istilah cerita rakyat merupakan istilah baru di Brunei. Masyarakat tidak terpapar dengan istilah ini. Istilah tradisi lisan juga sudah tidak asing lagi meskipun pertama kali diperkenalkan oleh sarjana Malaysia pada tahun 1970-an yang mengacu pada materi sejenis cerita rakyat. Pada tahun 2000, cerita rakyat mulai diterima dan dipahami di Brunei (Jukim & Maslin 2017).

Cerita rakyat Brunei merupakan bagian dari cerita rakyat Melayu yang meliputi cerita rakyat Malaysia, Indonesia, dan Singapura yang terdiri dari mitos, legenda, dan dongeng. Cerita rakyat dicirikan oleh dua ciri khas. Pertama, cerita-ceritanya sebagian besar bersifat bahari berhubungan dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan laut dan sungai seperti nelayan, ikan, buaya, putri duyung, perahu, danau, jaring ikan, air, batu, banjir, arus, jembatan, kolam, kail, desa air, pasang surut, dan surut. Yang kedua adalah ceritanya mempunyai versi yang berbeda. Hal ini mungkin disebabkan oleh fakta bahwa kisah-kisah ini disebarluaskan secara lisan dan karenanya diubah baik secara sengaja maupun tidak sengaja oleh para perawi (Abukhudairi 2013).

Biasanya cerita rakyat diceritakan oleh orang tua kepada anak kecil, hal ini bertujuan untuk mengisi waktu luang selama berada di rumah dan juga untuk menjaga tradisi dan warisan yang sudah ada sejak lama di suatu masyarakat. Ada cerita rakyat yang dimiliki oleh berbagai budaya. Namun, dalam beberapa kasus, lokalitas cerita rakyat tersebut diubah agar sesuai dengan masyarakat setempat.

Fenomena variasi cerita rakyat terdapat di wilayah nusantara dan sekitarnya, misalnya pada buku cerita Malin Kundang Anak Durhaka, Si Tanggang Anak Durhaka dan Nakhoda Manis yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Jalan ceritanya masih sama yaitu tentang seorang anak yang durhaka kepada ibunya yang kemudian disumpah rajam karena permintaan ibunya yang tertindas. Cerita rakyat ini mempunyai akar yang dalam dan berasal dari Indonesia, Malaysia dan Brunei. Pemeran utamanya adalah Si Tanggang dari Malaysia, Malin Kundang dari Indonesia dan Nakhoda Manis dari Brunei.

Table I. 1 Perbandingan 3 Cerita Rakyat  
 Sumber : Olahgrafis Perancang

Malin Kundang (Indonesia)	Si Tanggung (Malaysia)	Nakhoda Manis (Brunei)
		

Tempat – tempat yang berkaitan dengan cerita adalah Bukit Treh Johor di Malaysia, Jong Batu di Sungai Brunei di Brunei Darussalam dan Batu Malin Kundang di Pantai Air Manis di Padang, Sumatera seperti gambar di bawah ini. Meski terdapat berbagai versi nama tokoh dan tempat, namun jalan cerita utamanya tetap hampir sama. Dari cerita Malin Kundang dan Si Tanggung, cerita diawali dengan kehidupan keluarga yang miskin, namun berbeda dengan cerita Nakhoda Manis yang justru cerita diawali dengan kehidupan keluarganya yang kaya raya.

Table I. 2 3 Tempat Yang Berkaitan Dengan Cerita  
 Sumber : Olahgrafis Perancang

Pantai Air Manis (Padang, Sumatera)	Bukit Treh Johor (Malaysia)	Sungai Brunei (Brunei)
		

Banyak cerita rakyat Melayu lainnya yang juga menonjolkan moralitas. Salah satunya adalah Si Tanggang yang tidak hanya bertujuan untuk mendidik anak-anak tentang pentingnya menghormati orang yang lebih tua, tetapi juga mengajarkan anak-anak untuk memiliki nilai keterhubungan yang sangat penting untuk mengembangkan nilai-nilai sosial dan kekeluargaan yang baik. Nilai-nilai ini, yang dipelajari melalui penceritaan, membantu membimbing generasi masa depan dan membantu pembentukan identitas. Dalam beberapa tahun terakhir, para pendidik memperdebatkan nilai dan pengaruh cerita, terutama cerita yang mengandung kebrutalan dan kekerasan. Para pendidik percaya bahwa anak-anak harus dilindungi dari kekejaman dalam bentuk apapun. Oleh karena itu, buku anak-anak dengan akhir yang bahagia tidak masalah (Osman 1988).

Membatu atau lebih tepatnya transformasi manusia menjadi batu telah menjadi motif cerita rakyat. Motif membatu ini telah dipindahkan dan digunakan sebagai unsur khas dalam penceritaan sepanjang tradisi. Hal ini juga dapat terjadi dalam cerita rakyat dari budaya dan tradisi lisan yang berbeda, yang sebagian atau seluruhnya mungkin mempunyai hubungan historis atau geografis atau tidak (Nakawake & Sato 2019).

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan oleh perancang, masih terdapat adanya responden yang belum mengetahui tentang keberadaan buku cerita tersebut dan sebagian besar responden yang mengetahui cerita Nakhoda Manis melalui mulut ke mulut yang berasal dari kakek, nenek, orang tua, guru dan juga teman-temannya.

Kemudian berdasarkan hasil observasi bahwa ilustrasi pada buku cerita versi baru masih sama dan belum ada perubahan. Berdasarkan wawancara dengan Rezuhan selaku ilustrator dari DBP Brunei bahwa, gaya ilustrasi pada buku cerita versi baru tersebut adalah merupakan gaya seni semi realistik pada karya seni tradisional, yaitu cat air karena dilukis di atas kertas seni cat air.

## **I.2 Identifikasi Permasalahan**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, permasalahan pokoknya adalah:

- Ada beberapa versi buku cerita anak tentang anak yang durhaka kepada orang tuanya di Brunei yang belum terlalu dikenal.
- Cerita Nakhoda Manis disampaikan itu cenderung membosankan dengan teks yang terlalu panjang tanpa dilengkapi ilustrasi ceritanya.
- Penceritaan tentang Nakhoda Manis antara satu buku dengan buku lainnya tidak sama, hal ini membuat pembaca kebingungan.

### **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka dapat ditentukan rumusan masalah yaitu “bagaimana memvisualisasikan cerita Nakhoda Manis dalam gaya visual baru untuk anak?”

### **I.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah memiliki fungsi supaya perancangan ini mudah dan terarah serta dijadikan fokus untuk diangkat pada perancangan, iaitu :

- Visualisasi cerita Nakhoda Manis menjadi fokus utama karena untuk membantu anak lebih memahami dan mengingat dengan menggunakan ilustrasi visual versi modern.
- Batasan wilayah pada perancangan ini yaitu di Brunei Darussalam
- Perancangan ini dilaksanakan pada bulan Maret 2024 hingga bulan September 2024.

### **I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

#### **I.5.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancang adalah untuk memvisualisasikan cerita Nakhoda Manis yaitu cerita versi Brunei di dalam bentuk visual yang baru di media cetak. Hal ini karena, belum ada buku cerita dengan desain yang baru.

#### **I.5.2 Manfaat Perancangan**

Manfaat dalam perancangan ini adalah :

- Diharapkan perancangan ini dapat menjadi contoh bagaimana menyusun media informasi dalam ilmu desain.
- Masyarakat mendapatkan informasi dalam bentuk visual yang baru tentang cerita rakyat Brunei yaitu cerita Nakhoda Manis.
- Sebagai ajang latihan implementasi pengetahuan desain.